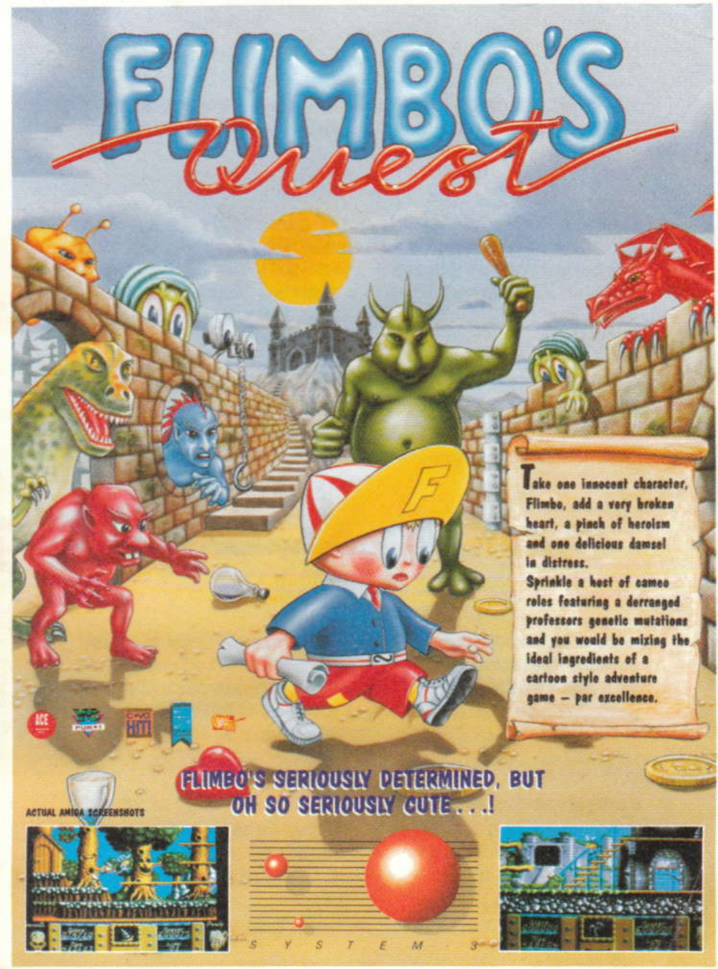

FLIMBO'S Quest
Take one innocent character, Flimbo, add a very broken heart, a pinch of heroism and one delicious damsel in distress.
Sprinkle a host of cameo roles featuring a derranged professors genetic mutations and you would be mixing the ideal ingredients of a cartoon style adventure game – par excellence.
ACE
FLIMBO'S SERIOUSLY DETERMINED, BUT OH SO SERIOUSLY CUTE . . .!
ACTUAL AMIGA SCREENSHOTS
S Y S T E M 3

The Story....

The day began just like many other perfect days in Dewdropland but that was soon to change.......The fiendish Professor Fransz Dandruff was going to see to that.

The Professor had been working for many years on a life extension machine. It works by slowly draining the life-force energy from one person's body into another. While the victim's body shrivels up and dies, the other body becomes young and strong again. And who is going to get rejuvenated?...... none other than the evil Fransz Dandruff.

But who would be the victim?. The perfect person is Pearly, Dewdropland's reigning beauty queen. She is young, healthy, particularly good looking and best of all - easy to kidnap. Without a second thought, Fransz Dandruff whisked Pearly away. Little suspecting that her boyfriend was Dewdropland's resident super-hero Flimbo.

Flimbo is quickly in pursuit of his beloved Pearly. He must get to Dandruff Manor before her life-force is drained away.

Hearing of Flimbo's rescue mission, Fransz Dandruff releases a horde of creatures to stop Flimbo. Bred in his laboratory, the Genetically Undesirable Mutants (G.U.M.s) soon block every way into Dandruff's estate. All would be lost for Flimbo if it weren't for the greedy magician Dazz Bazian, whose only loyalty is to the money in his pocket.

Dazz Bazian agrees to help FLimbo in his quest, on the understanding that a regular supply of money will be coming his way. In each of the seven sections of the Dandruff estate, Dazz opens up a shop. Here Flimbo can purchase and exchange money and gadgets for items that will help him rescue Pearly.

At one of Dazz's emporiums Flimbo can buy precious time because Pearly's life-force will only last as long as it takes the professor to charge up his wicked machine. Also, Flimbo can purchase different things from the shop like a potion that makes him invunerable to attacks from G.U.M.s for a short time, and another item that increases the shooting range of his weapon.

The most important thing about one of Dazz's shops are the scrolls. There are two types of scrolls both of which can either be bought from Dazz or collected around the estate. The ordinary scroll contains a letter of a spell and a super-scroll contains a complete magic word. A complete magic spell is the only way Flimbo can get from one part of Dandruff's estate to another.

One of the strangest things about Dandruff's G.U.M.s is that when they are killed they sometimes turn into different objects like: money, scrolls, weapons and so on. In fact, all the things you can buy in a Dazz shop. Occasionally, some G.U.M.s turn into hearts which change their colour when shot. Collecting the right number of different coloured hearts gives you an extra life.

Even though Flimbo is a true super-hero (at least in Pearly's eyes), he does have one shortcoming in that he is a bit clumsy when it comes to carrying things around. It is unwise to trust him with more than one object at a time, because he will always drop whatever he is carrying when he picks up something else. To avoid embarrassment, he has to make frequent trips to one of Dazz's shops to drop of his booty. Fortunately, Flimbo does manage to overcome his little problem when it comes to money and magic potions and keeps a tight grip on them no matter what else he picks up.

Dazz Bazian's Shops

In Dazz Bazian's shop you can exchange money for the different items he has on display, these are shown as icons at both sides of the screen. As you enter the shop any hearts and scrolls you are carrying will automatically be taken from you and displayed on the screen. In the case of items like invunerability potions, if you already have one of these then the appropriate icon on the screen will appear with a cross over it. If you try to buy something you have then Dazz will tell you that you have it already.

For the C64, Spectrum and CPC machines the order of the icons are:

SUPER SCROLL	**SCROLL**
EXIT SHOP	**EXTRA TIME**
SUPER WEAPON	**INVUNERABILITY**

And on the Amiga and ST machines :

SUPER WEAPON	**SCROLL**
EXIT SHOP	**EXTRA TIME**
INVUNERABILITY	**SUPER SCROLL**

By moving the joystick, each icon can be highlighted in turn and pressing the fire button will select that item. If it has a value the cost will be deducted from Flimbo's purse - if you do not have sufficient money then Dazz will have something to say.

The costs of the different items are:

Super Weapon	350
Extra Time	300
Invunerability	250
Scroll	400
Super Scroll	2500

THE GOODIES....

Super Weapon - gives you greater range and power of the weapon you already have for example, a mutant that requires two or three shots normally can be destroyed with one shot from the super weapon.

Extra Time - slows down the recharge time of Fransz Dandruff's machine therefore giving you extra time to rescue Pearly.

Invunerability - having this will protect you from attack by mutants, but only for a short period of time. When you have invunerability Flimbo's face turns green and while in this condition you can destroy mutants just by colliding into them. To warn you when the effect is about to wear off, Flimbo's face will begin to flash.

Scroll - Buying one or more scrolls to complete the magic word is useful if time is running short - remember, it's much cheaper if you can find, and kill, the creatures that carry scrolls.

Super scroll - like the ordinary scroll, it turns into magic letters when given to Dazz, except this is a complete word thereby allowing you to move onto the next world as soon as you have it (very useful when time is running short - but very expensive!), can also be collected from a mutant, but they are quite rare to see.

On display behind the counter in the shop are two vital pieces of information. First, the magic letters you have already collected so you know how many more you need to get into the next world. Second, the number and colour of hearts you have collected - this helps you work out what other colours you need in order to get an extra life.

You must remember that some creatures that you kill will occasionally turn into the above items, so saving you a lot of money.

Hint: although the Super Weapon is usually at the top of everyone's shopping list, you should also seriously think about how much time you have left to rescue Pearly.

Doorways

There are lots of doorways, caves and other types of entrances dotted around the landscape of Dandruff's estate. It is worth trying them all by standing in front of them and pushing up on your joystick. At some entrances etc. nothing at all will happen, others may lead into one of Dazz Bazian's shops (these are worth making a note of as there is only one per world). The best of all are the ones leading to secret rooms.

Hint: it pays to try and find out which entrance is to Dazz's shop as quickly as possible.

Secret Rooms

In secret treasure rooms you will have the chance to accumulate a lot of money. Placed on shelves around the room there are either coins or money bags. Normally these are only a low value of money, but if you watch carefully then you will see that randomly the value of one object changes.

To collect the money in the room all you have to do is touch the money with any part of Flimbo. In order to get the most money possible do not just run around the room collecting everything - look around the room for the object that has changed to a higher value, indicated on the C64, Spectrum and CPC machines by a different coloured coin and on the Amiga and ST by a small white marker on the outside of a money bag.

To get the high value objects, carefully jump over the others until you reach the one you want. When an object changes to a higher value it stays that way till you have collected it.

Remember, more money - more purchases from Dazz Bazian.

Hint: do not spend too much time in the secret rooms - time can be more precious than money!.

Scrolls

Look out for mutants carrying scrolls. You have to collect the scrolls and take them to Dazz Bazian's shop. Once there, the scrolls turn into letters which will spell a magic word. When the word is complete you can move on to the next world by finding an exit doorway. The first world's word is only three letters long, as you travel through other worlds the magic words become longer

To identify which creatures are carrying scrolls, a mug shot of the species is displayed in the status area and in Dazz Bazian's shops. Also, the individual creature who has a scroll flashes on the C64, Spectrum and CPC machines and has an arrow over its head on the Amiga and ST machines

---

Joystick Controls

Left and right	- Moves Flimbo to the left or the right.
Up	- Makes Flimbo jump up.
Down	- Flimbo comes down from a platform.
Fire Button	- Fires Flimbo's weapon.
Fire Button and Down	- Flimbo ducks down.

Hint: there are some scrolls hidden around Dandruff's estate, its always worth ducking down to see what you may find!.

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore C64 Cassette:
After inserting the cassette in the player check it is fully re-wound to the beginning. Hold down the SHIFT key then press the RUN/STOP key and press PLAY .

Commodore C64 Disc:
Insert the disc in the drive with the label facing upwards and check the drive door is properly closed. Then type: LOAD "*",8,1 and press the RETURN key. For 128 users, type GO64 then press RETURN, answer Y to the question then follow the C64 instructions above.

Commodore Amiga/Atari ST:
Simply switch on the computer and then insert the disc into the drive. Amiga-model 1000 users have to load their kickstart disc first.

Amstrad Cassette:
After inserting the cassette in the player check it is fully re-wound to the beginning. Press the CTRL and the small ENTER keys, then press PLAY .

Amstrad Disc:
Insert the disc in the drive with the label facing upwards, then check the drive door is properly closed. Then type: RUN"DISC and press the ENTER key.

Spectrum Cassette:
After inserting the cassette in the player check it is fully re-wound to the beginning. If you have one, use TAPE LOADER. Otherwise, type LOAD "" then press the ENTER key.

WHILE EVERY EFFORT WAS MADE TO ENSURE THE RECORDING QUALITY OF OUR PRODUCTS, THERE ARE OCCASIONALLY PROBLEMS WHEN LOADING. IF YOU ARE HAVING TROUBLE, SWITCH OFF YOUR MACHINE, REMOVE UNECESSARY PERIPHERALS - ESPECIALLY SO CALLED BACK-UP DEVICES WHICH WE HAVE HAD TO PROTECT AGAINST. IF THE PROBLEM STILL PERSISTS THEN RETURN THE PRODUCT TO THE PLACE IT WAS PURCHASED AND OBTAIN A REPLACEMENT COPY.

FLIMBO'S QUEST

La Storia.....

Pareva proprio l'alba di un altro giorno perfetto a Dewdropland.....ma il perfido Professor Dandruff lo avrebbe presto rovinato.

Per molti anni aveva lavorato per costruire una macchina per allungare la vita. Trasferisce lentamente l'energia vitale da un corpo ad un altro donando eterna giovinezza al primo e facendo perire il secondo. E chi ottera il ringiovanimento? ... proprio il maligno Fransz Dandruff.

Ma chi sarebbe la vittima? La persona perfetta e Pearly, la bella regina di Dewdropland. E' giovane, piena di salute, molto carina e soprattutto facile da rapire. Senza pensarci due volte, Fransz Dandruff cattura Pearly senza aver il minimo sospetto che Flimbo, l'eroe di Dewdropland, e' il suo ragazzo.

Flimbo parte subito alla ricera della sua amata Pearly. Deve raggiungere la proprieta' di Dandruff prima che la sua bella venga privata dell'energia vitale.

Una volta a conoscenza della missione di salvataggio di Flimbo, Fransz Dandruff ingaggia un'orda di strane creature per fermarlo. Allevati nel suo laboratorio, questi mostri (G.U.M.s) bloccano qualsiasi strada all'interno della proprieta' di Dandruff. Ogni speranza di Flimbo sarebbe persa se no fosse per l'ingordo mago Dazz Bazian.

Dazz Bazian accetta di aiutare Flimbo nella sua ricerca solamente a patto di una regolare donazione di soldi. In ciascuna delle sette sezioni della proprieta' di Dandruff, Dazz apre un negozio. Qui Flimbo puo' comperare e scambiare soldi ed altri regali con oggetti che gli sarrano utili per salvare Pearly.

In uno di questi negozi Flimbo puo comperare del tempo prezioso poiche' la forza vitale di Pearly durera' solamente il tempo impiegato dal professore per ricaricare la sua macchina malefica. Flimbo puo' anche acquistare altri articoli tipo una pozione che lo rende invulnerabile agli attacchi dei G.U.M.s per un tempo limitato, ed un oggetto che aumenta la gamma di spari della sua arma.

Gli oggetti piu' importanti per lo scopo di Flimbo sono le pergamene. Ci sono due tipo di pergamene ed entrambe possono o essere acquistate da Dazz o collezionate lungo il cammino. La pergamena normale contiene una lettera di una formula magica e la super-pergamena contiene una parola magica completa. Solamente una formula magica completa permettera'a Flimbo di passare da una sezione della proprieta'di Dandruff ad un'altra.

Una delle cose piu'curiose riguardo i G.U.M.s di Dandruff e'che quando vengono uccisi possono trasformarsi in vari oggetti tipo: soldi, pergamene, armi, ecc. Praticamente, tutto cio'che puoi comperare in uno dei negozi di Dazz. Occasionalmente, alcuni G.U.M.s diventano dei cuori che cambiano colore grazie ad uno sparo della tua arma. Collezionare l'esatto numero di cuori di diverso conferisce un'ulteriore vita.

Anche se Flimbo e'un super-eroe (almeno agli occhi di Pearly), ha un piccolo difetto: e'un po'distratto mentre trasporta gli oggetti collezionati. Infatti, nel caso in cui raccolga piu'di un oggetto, fara'cadere quello che stava trasportando precedentemente. Per evitare qualsiasi problema., Flimbo deve recarsi piu'volte in uno dei negozi a superare questo suo problemino quando si tratta di soldi o pozioni magiche che custodisce gelosamente anche se raccoglie qualcos'altro.

Il Negozio di Dazz Bazian

Nel Negozio di Dazz Bazian puoi scambiare i soldi per ottenere i vari articoli in vetrina; questi sono rappresentati dalle icone poste su entrambi i lati dello schermo. Quando entri nel negozio, qualsiasi cuore e pergamena che stai trasportando ti verra' tolta automaticamente e verra' mostrata sullo schermo. Nel caso di articoli tipo pozioni di invulnerabilita', se ne hai gia' uno l'icona appropriata sullo schermo apparira' contrassegnata da una crocetta. Se tenti di comperare qualcosa che possiedi gia' Dazz ti avvisera'.

Per le macchine C64, Spectrum e Amstrad CPC l'ordine delle icone':

SUPER PERGAMENA	**PERGAMENA**
USCITA NEGOZIO	**TEMPO EXTRA**
ARMA SUPER	**INVULNERABILITA'**

E sulle macchine Amiga e ST:

ARMA SUPER	**PERGAMENA**
USCITA NEGOZIO	**TEMPO EXTRA**
INVULNERABILITA'	**SUPER PERGAMENA**

Muovendo il joystick ciascuna icona si illuminera' e verra' selezionata premendo il pulsante fuoco; nel caso in cui abbia un valore il costo verra' dedotto dal portafoglio di Flimbo - Se non hai soldi a sufficienza Dazz avra' sicuramente qualche cosa da ridire.

I prezzi dei vari articoli sono:

Extra Arma	**350**
Extra Tempo	**300**
Invulnerabilita'	**250**
Pergamena	**400**
Super Pergamena	**2.500**

Oggetti da Collezionare ....

Arma Super - conferisce una maggiore varieta' di spari e maggior potenza all'arma che possiedi; per esempio, riesci ad eliminare un mostriciatto so-Lamente con uno sparo della tua super arma invece che con due o tre.

Tempo Extra - rallenta il tempo di ricarica della macchina di Fransz Dandruff donandoti cosi' tempo ulteriore per liberare Pearly.

Invulnerabilita' - cio' ti proteggera' dagli attacchi dei mostriciattoli, ma solo per un periodo di tempo limitato. Durante l'invulnerabilita' il viso di Flimbo diventa verde ed il nostro eroe puo' distruggere i mostriciattoli solamente urtandoli. Quando l'effetto sta per scomparire il viso di Flimbo inizia a lampeggiare.

Pergamena - se sei a corto di tempo e' utile comperare una o piu' pergamene - ma ricorda, e' molto piu' economico riuscire a scovare ed eliminare le creature piuttosto che trasportare pergamene.

Super Pergamena - come la pergamena normale, si trasforma in lettere magiche quando viene data a Dazz; l'eccezione e' che contiene una parola completa tramite la quale puoi immediatamente passare al livello successivo (veramente utile quando il tempo sta scadendo - ma molto cara!); tale pergamena puo' anche essere raccolta da un mostriciattolo, ma e un'oppourtunita molto rara.

Sullo schermo, dietro al contatore nel negozio si trovano due informazioni di importanza vitale. Per prime, le lettere magiche che hai gia' collezionato permettendoti cosi' di sapere quante ancora devi raccoglierne per passare al livello successivo. Secondariamente il numero e colore dei cuori che hai ottenuto - questo ti informa di quanti altri colori necessiti per avere una vita extra.

Devi sempre ricordare che, occasionalmente, alcune creature (una volta eliminate) si trasformano negli oggetti sopra elencati, facendoti risparmiare soldi.

SUGGERIMENTO: nonostante la Super Arma sia agli occhi di tutti la cosa piu' importante da acquistare, dovresti anche pensare seriamente al tempo che rimane per salvare Pearly.

Entrate

Ci sono parecchie vie d'accesso, caverne ed altri tipi di entrate sparse intorno alla propreta' di Dandruff. Vale la pena provarle tutte piazzandosi di fronte a loro e premendo sul joystick. In alcuni casi non succedera' niente, in altri potresti entare in uno dei negozi di Dazz Bazian (e' utile segnarsi queste vie d'accesso poiche' ce n'e solamente una per livello). Le migliori sono quelle che portano alle stanze sgrete.

SUGGERIMENTO: tenta di scovare la giusta entrata al negozio di Dazz prima possibile.

Stanze Segrete

Nelle stanze segrete del tesoro avrai la possibilita' di accumulare molto denaro. Ci sono o monete o sacchi di soldi sparsi su scaffali nella stanza. Normalmente rappresentano una modesta somma di soldi, ma se osservi attentamente noterai che il valore di uno o l'altro oggetto cambiera' in maniera casuale.

Per raccogliere il denaro nella stanza devi solamente toccarlo con qualsiasi parte di Flimbo. Al fine di ottenere piu' soldi possibili non limitarti a correre per la stanza collezionando tutto - poni maggiore attenzione all'oggetto che ha assunto valore maggiore, indicato sulle macchine C64, Spectrum, e Amstrad CPC da una moneta di colore differente e sull'Amiga ed Atari ST da un piccolo segnetto bianco sulla parte esterna della sacca di denaro.

Per ottenere gli oggetti con valore piu' alto, salta attentamente sopra gli altri fino a quando raggiungi quello prescelto. Quando un oggetto aumenta di valore rimane tale fino a che lo raccogli. Ricorda, piu' soldi - piu acquisti da Dazz Bazzian.

SUGGERIMENTO: non trascorrere troppo tempo nelle stanze segrete - il tempo puo' essere piu prezioso dei soldi!.

Pergamene

Stai attento ai mostriciattoli che trasportano pergamene. Devi impossessarti delle pergamene e portale al negozio di Dazz Bazian. A questo punto le pergamene si trasformano in lettere che compilano una parola magica. Quando la parola e' completa puoi passare al livello e costituita solamente da tre lettere, mano a mano che viaggi attraverso altri mondi le parole magiche diventano piu' lunghe.

Per identificare quali sono le creature che trasportano una pergamena, la loro immagine viene mostrata in una finestrella sul monitor o in uno dei negozi di Dazz Bazian. Il singolo mostriciattolo che possiede la pergamena lampeggia sulle macchine C64, Spectrum e Amstrad CPC mentre e' segnalato tramite una freccia sopra la testa sulle macchine Amiga ed Atari ST.

Controlli Joystick

Sinistra e destra	**- Sposta Flimbo a sinistra o a destra**
Su	**- Fa saltare Flimbo**
Giu'	**- Flimbo scende da una piattaforma**
Pulsante fuoco	**- Fa sparare l'arma di Flimbo**
Pulsante fuoco e giu	**- Flimbo si piega**

SUGGERIMENTO: ci sono alcune pergamente nascoste intorno all proprieta 'di Dandruff, vale sempre la pena chinarsi per vedere cosa potresti trovare.

INSTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore C64 cassetta: Dopo aver inserito la cassetta nel registratore controlla che sia completamente riavvolta. Premi il tasto SHIFT poi RUN/STOP e schiaccia PLAY.

Commodore C64 disco: Inserisci il discetto nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto e controlla che la porta drive sia chiusa. Poi digita: LOAD "*",8,1 e premi il tasto RETURN. Per utenti 128, digitare GO64 poi premere RETURN, rispondere Y alla domanda poi seguire le istruzioni per il C64 descritte qui sopra.

Commodore Amiga/Atari ST: Accendi semplicemente il computer, poi inserisci il dischetto nel drive. Gli utenti Amiga 1000 devono prima caricare il disco kickstart.

Amstrad CPC cassetta: Dopo aver inserito la cassetta nel registratore controlla che sia completamente riavvolta. Premi i tasti CTRL e il piccolo ENTER, poi premi PLAY.

Amstrad Disco: Inserisci il disco nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alato, poi controll che la porta drive sia correttamente chiusa. Premi; RUN"DISC e premi il tasto ENTER.

Spectrum cassetta: Dopo aver inserito la cassetta nel registratore controlla che sia completamente riavvolta se ce l'hai utilizza TAPE LOADER. Altrimenti digita LOAD "*" e premi il tasto ENTER.

NONOSTANTE SIA STATO FATTO TUTTO IL POSSIBILE PER GARANTIRE LA QUALITA'DI REGISTRAZIONE DEI NOSTRI PRODOTTI, POTREBBERO VERIFICARSI OCCASIONALI PROBLEMI DI CARICAMENTO. IN QUESTO CASO, SPEGNI LA TUA MACCHINA E RIMUOVI PERIFERICHE INUTILI. SPECIALMENTE I DISPOSITIVI CHIAMATI DI "BACK-UP" DAI QUALI CI SIAMO DOVUTI PROTEGGERE. SE IL PROBLEMA SUSSASTE FATTI SOSITUIRE IL PRODOTTO DA CHI L'HAI ACQUISTATO.

L'HISTOIRE...

Cette journee ressemblait a tant d'autres jours parfait de Dewdropland. Rien ne laissait présager que tout allait bientôt changer...et de quelle façon Le diabolique Professeur Fransz Dandruff y veillait.

Depuis plusieurs années, le Professeur Fransz Dandruff construisait une machine de transmission de la vie. Elle drainait toute l'énergie vitale physique d'une personne et l'insufflait à une autre personne. Le corps de la victime s'amenuisait terriblement et elle mourait, l'autre personne retrovait une nouvelle jeunesse et sa force physique. Et qui devait donc bénéficier de cette veritable cure de jouvence... Le diabolique Fransz Dandruff en personne, bien entendu.

Et qui serait la victime? Pearly, la reine de beauté de Dewdropland est la personne idéale. Elle est jeune, tres belle, en pleine santé et le kidnapping ne sera qu'un jeu d'enfants. Sans prendre le temps d'y réféchir à deux fois, Fransz Dandruff l'enclava. Il ne se doutait pas le moins du monde que son petit copain était un habitant de Dewdropland: le super-héro Flimbo.

Flimbo se met aussitôt à la recherche de sa bien-aimée. Il faut absolument qu'Il arrive à temps au manoir de Dandruff, avant que toute la force vitale de Pearly ne soit drainée.

Ayant eu vent de la mission de Flimbo, Fransz Dandruff envoie une horde de créatures chargées de barrer la route à notre super-héro. Il a élevé les Mutants Génétiquements Indésirables (G.U.M.s) dans son propre laboratoire. Deja, les G.U.M.s bloquent tous les passages menant à l'Etat de Dandruff. Flimbo n'aurait aucune chance de réussir s'il n'y avait eu pas le magician Dazz Bazian, cupide et ne vivant que pour et par l'argent.

Dazz Bazian accepte d'aider Flimbo, à condition de recevoir régulièrement de l'argent. Dazz ouvre un magasin dans les sept parties de l'Etat de Dandruff. Flimbo peut y acheter des objets en échange d'argent ou de gadgets, ceux-ci lui permettront peut-être de sauver Pearly...

Dans l'un des bazars de Dazz, Flimbo peut acheter du temps précieux, car il faut d'abord que le professeur recharge sa machine infernale pour drainer-toute la force vitale de Pearly. Flimbo peut egalement se

procurer, entre autres, une potion qui le rendra provisoirement invulnérable aux attaques des G.U.M.s et un autre objet qui augmentera la portée de son arme.

Mais, il y a plus important: les parchemins qui se trouvent dans l'un des magasins de Dazz. Deux sortes de parchemins peuvent etre achetées à Dazz ou ramassées dans l'Etat. Le parchemin ordinaire contient un mot magique tout entier. Il faut un sort magique complet pour que Flimbo puisse aller d'une partie de l'Etat de Dandruff a une autre.

Une chose très étrange se produit lorsque les G.U.M.s sont tués, ils se transforment alors parfois en argent, en parchemins, en armes, etc. il s'agit toujours d'objets que vous pouvez acheter chez Dazz. Parfois, certains G.U.M.s se transforment en coeurs qui changent de couleur lorsque l'on tire dessus. Si vous ramassez le nombre correct de coeurs de differéntes couleurs, vous obtiendrez une vie supplémentaire.

Bien que Flimbo soit un super-héro (du moins aux yeux de Pearly), il est très maladroit dès qu'il s'agit de transporter divers objets. Il est donc déconséillé de lui confier plus d'un objet à la fois, car il laisse tomber tout ce qu'il porte lorsqu'Il ramasse autre chose. Pour éviter ces ennuis, il rend de fréquentes visities à Dazz et dépose son encombrant butin dans see magasins. Heureusement, Flimbo réussit à surmonter son problème dès qu'ill s'agit d'argent, de potions magiques et il les tient bien en main, même s'il ramasse autre chose.

Les Boutiques de Dazz Bazian

Dans le boutique de Dazz Bazian, Vous pouvez échanger de l'argent contre les différents objets qui s'y trouvent, ils sont représentés par des icônes sur les côtés de l'écran. Lorsque vous entrez dans une boutique, tous les coeurs et les parchemins que vous portez vous seront enlevés, ils s'afficheront à l'écran. Lorsqu'Il s'agit d'objets particuliers, comme les potions d'invulnérabilité et lorsque vous les possedez déjà, Dazz vous le signalera.

Pour le C64, Spectrum et CPC, la position des icônes est comme suit:

PARCHEMIN EXTRAORDINAIRE	**PARCHEMIN**
SORTIR DU MAGASIN	**TEMPS SUPPLEMENTAIRE**
ARME HYPER PUISSANTE	**INVULNERABILITE**

Pour les ordinateurs Amiga et Atari ST:

ARME HYPER PUISSANTE	**PARCHEMIN**
SORTIR DU MAGASIN	**TEMPS SUPPLEMENTAIRE**
INVULNERABILITE	**PARCHEMIN EXTRAORDINAIRE**

Pour sélectionner un des ces objets, il suffit d'actionner la manette pour mettre en évidence l'un des icônes puis d'appuyer sur le bouton de tir. S'il a une valeut marchande, le montant correspondant sera pris dans la bourse de Flimbo. Si vous n'avez pas assez d'argent, Dazz aura son mot a dire.

Voici les coûts des différents objets:

Arme Hyper-puissante	**350**
Temps Supplémentaire	**300**
Invulnérabilité	**250**
Parchemin	**400**
Parchemin Extraordinaire	**2,500**

Le Bonus

L'Arme Hyper puissante - la portée et la puissance de votre arme sont augmentées. Il vous suffira d'un seul coup pour deéruire un G.U.M. alors qu'il en fallait deux ou trois auparavant.

Le Temps Supplémentaire - il ralentit le temps de charge de la machine de Fransz Dandruff, ce qui vous donne plus de temps pour sauver Pearly.

L'Invulnérabiliteé- vous serez protégé des attaques des mutants, mais pendant un laps de temps très court. Lorsque vous etes invulnerable, le visage de Flimbo devient vert. A ce moment-laà il vous suffit de percuter un mutant pour le detruire. Lorsque l'effet de la potion décline, le visage de Flimbo commence à alignoter.

Le Parchemin - achetez un ou plusieur parchemins pour compléter le mot magique, cela vous sera très utile si etes à court de temps. N'oubliez pas que vous économiserez de l'argent en tuant des mutants porteus de parchemins.

Le Parchemin Extraordinaire - comme le parchemin ordinaire, il se transforme en lettres magiques lorsque vous le donnes à Dazz, sauf s'il s'agit d'un mot magique entier qui permet d'accéder aussitôt au monde suivant (très utile si vous etes à court de temps, mais aussi très cher). Vous pouvez agalement le prendre à un mutant mais cela se produit tres rarement.

Derrière le comptoir des magasins, vous verrez des informations vitales. Premièrement, les lettres magiques que vous avez deja ramassees, vous asurez ainsi combien il en manque pour accéder au monde suivant. Deuxièmement, le nombre et la couleur des coeurs, vous connaitrez ainsi les couleurs manquantes. N'oubliez pas que vous pouvez gagner une vie supplémentaire.

Vous trouverez certains objets apres avoir tué des créatures, ce qui côute moins cher.

Une astuce: bien que l'arme super puissante soit une priorité, ne perdez jamais de vue le temps qu'il vous reste pour sauver Pearly.

Les Portes

Il y beaucoup de portes, de caves et de multiples types d'entrées dans l'Etat de Dandruff. Mettez vous devant et actionnez le joystick vers l'avant. Il se peut que rien ne se produise, il se peut aussi que aussi que vous penetriez ainsi dans l'un des magasins de Dazz Bazian (comme il n'y en a qu'un seul par monde, notez l'endroit ou ils se trouvent). Les portes les plus interessantes sont celles qui menent aux chambres secrètes.

Une astuce: essayez de trouver le plus vite possible l'entrée du magasin de Dazz.

Les Chambres Secretes

Dans les chambres secrètes aux trésors, vous ourrez prendre beaucoup d'argent. Sur les étagères autour de la chambre, il y a soit de l'argent, soit des sacs d'argent. Ils n'ont pas de grande valeur marchande, mais vous verrez que la valeur d'un objet se modifie constamment de facon impravisible.

Il suffit que Flimbo touche l'argent pour le ramasser. Pour accumuler le plus d'argent possible, ne vou contentez pas de courir dans la pièce en ramassant n'importe quoi, inspectez bien la chambre pour voir les objets dont la valeur s'est accrue. Sur les ordinateurs C64, Spectrum et CPC, l'argent est d'une couleur differente. Sur les versions Atari ST et Amiga, il y a un petit blanc à l'extérieur du sac.

Pour attraper un objet de grande valeur, sautez précautionneusement par-dessus les autres jusqu'a ce que vous atteigniez celui que vous voulez. Lorsque qu'un objet prend de la valeur, il la gardera jusqu'a ce que vous l'ayez ramassé.

N'oubliez pas vous pourrez acheter bien plus de choses en ayant suffisamm - ent d'argent.

Une astuce: ne vous attardez pas dans les chambres aux trésors, le temps passe et il est parfois plus précieux que tout l'or du monde.

Les Parchemins

Essayez de trouver les mutants qui portent des parchemins. Il faut alors les amener au magasin de Bazian. Les parchemins se transformeront en lettres qui épeèeront un mot magique. Lorsque le mot sera entier, vous pourrez acceder au monde suivant en trouvant la sortie. Le mot du premier monde ne comporte que trois lettres, crux des monde suivants seront de plus en plus longs.

Pour identifier les mutants porteurs de parchemins, des photos d'identité des différentes espécessont affichées dans l'aire des statuts et dans les magasins de Dazz Bazian. Sur les versions C64, Spectrum et CPC, chaque porteur de parchemins clignote. Sur les versions Amiga et Atari ST, ils ont une flèche audessus de la tête.

Les Contrôles Joystick

A Gauche (ou à Droite)	Flimbo va à gauche (ou aàdroite)
En Avant	Flimbo saute
En Arriere	Flimbo descend d'une plate-forme
Bouton de Tir	Flimbo fait feu
Le Bouton de Tir avec la Manette en Arrière	Flimbo s'accroupit

Une astuce: quelques parchemins sont cachés dans l'Etat de Dandruff, accroupissez vous pour en trouver!

Les Instructions de Chargement

Commodore 64 cassette: vérifiez que la cassette est rembobinés. Appuyez sur la touche SHIFT puis appuyez sur la touche RUN/STOP tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Appuyez ensuite sur la touche PLAY du lecteur.

Commodore 64 disque: insérez le disque dans le lecteur, l'étiquette vers le haut et verifiez que le lecteur est bien fermé. Tapez ensuite: LOAD "*",8,1 puis appuyez sur RETURN. Les utilsateurs du 128 doivent d'abord taper: GO64, appuyer sur RETURN, répondre à la question par Y puis suivre les instructions du 64.

Commodore Amiga/Atari ST: allumez votre ordinateur puis insérez le disque dans le lecteur. Si vous possédez un Amiga 1000, chargez d'abord le Kickstart.

CPC cassette: inseéez la cassette dans le lecteur, vérifiez qu'elle est rembobinee. Appuyez sur la touche CTRL et le petit ENTER puis sur la touche PLAY du lecteur.

CPC disquette: insérez la disquette dans le lecteur, l'étiquette vers le haut, verifiez que le lecteur est bien ferme. Tapez: RUN"DISC puis appuyez sur la touche ENTER.

Spectrum cassette: apres avoir inséré la cassette, vérifiez qu'elle est rembobinee. Utilisez TAPE LOADER si vous en avez un. Sinon, tapez LOAD"" puis appuyez sur la touche ENTER.

NOUS NOUS EFFORCONS D'AMELIORER CONSTAMMENT LA QUALITE D'ENREGISTREMENT DE NOS PRODUITS. SI VOUS RECONTREZ DES PROBLEMES LORS DU CHARGEMENT, DECONNECTEZ TOUS LES PERIPHERIQUES, PLUS PARTICULIEREMENT LES "PERIPHERIGUES DE COPIE", CAR NOUS AVONS DU ETABLIR UNE PROTECTION CONTRE CES DERNIERS. SI LE PROBLEME PERSISTE, RETOUNEZ LE PRODUIT A VOTRE DETAILLANT ET DEMANDEZ UN ECHANGE.

Die Gesschichte...

Der Tag begann wie so viele audere schöne Tage in Dewdropland aber das sollte sich bald verändern. Der böse Professor Fransz Dandruff sah danach.

Der Professor hatte seit Jahren an einer lebensrerlönoerungs maschine gearbeitet. Sei wirkt wenn man die energy der Lebenskraft von einen körper in einen andereven langsam überführt. Weil der körper des opfers zusammen schrumpft und stirbt word der andere wieder jung und stark. Wer wird verjüngert werden? kein anolever als der unmenschliche Fransz Dandruff.

Wer wird das Opfer sein? Diebeste Person ist Pearly, Dewdropland's herrschende Schönheitshönigin. Sieistjung, gesund schaut gut aus und ist auch am leichtesten zu entführen. Ohe einen zweite Gedanheu zu haben entführen Fransz Dandruff Pearly die Schöheitskönigin von Dewdropland. Der Professor hatte aber keine Ahnung das Pearly's Freund Flimbo der Held von Dewdropland ist.

Schnell verfolgte Flimbo seine geliebte Pearly, er muß zu Dandruff's Gut bevor ihre Lebenskraft dahin schwindet. Fransz Dandruff hörte von Flimbo's Rettungsreruch und lies eine Horde von kreaturen los welche er in seinen Laboratorium brütete.

Die genetishen üblen Mutants blockierten schnell jeden wweg zu Dandruff's Gut. Alles schaute vergeblich aus för Flimbo, wenn es nicht fur den geizigen Zauberer Dazz Bazian wäre, der nur treu zu seinen Gelde in seiner Tasche war.

Für eine regelmassige Zahlung ist Dazz Bazian bereit Flimbo zu helfen. In deu seiben Teilen von Dandruff's Gut eröffnete Dazz ein (kaufhaus) und Flimbo kann kaufen und austauschen Dinge die er für die Rettung von Pearly braucht.

In einen von Dazzis Laden kann Flimbo kostbare Zeit kaufen, weil Pearly hur so lang lebt bis teuflische Professor seine Masculiine austellt. Flimbo kann auch audere Dinge kaufen zum Beispiel: Getröuke die ihn unverwundbar gegen die Angriffen der G.U.M.s machen, auch sachen die seine schußweite verlängern.

Die wichtisten Dinge in Dazzis Laden sind die Schriftrollen. Es sind zwei typen von Schriftrollen die einen kann man kaufen und audere auf des Gut sammeln. Die einfachen Schriftrollen haben einen Brief mit einen Zauberbuchstaben und die super Schriftrollen haben ein Zauberwort. Nur mit den kann Flimbo von einen Teil des Gutes zum anderen.

Komischerweise Dandruff's G.U.M.s wennsei erschlagen sind verwanden sie sich manchmal in verschiedene Dinge z.B. Geld, Schriftrollen, waffen u.s.w.

Die Tatsache ist, alle diese Dinge kann man in den Laden von Dazz kaufen.

Manchmal verwandeln sich die G.U.M.s in Herzen und wechsein ihre Farbe wenn erschossen. Wenn man die richtige Zahl verschiedener farbigen Herzen sammelt, gibt es ein extra Leben.

In Pearly's Augen ist Flimbo ein richtiger Held aber er ist etwas ungeschickt wenn etwas herum trägt. Es ist unweise ihn mit mehreren Dingen zu trauen, er verliert meistens eins wenn er ein audered aufhebt. Um Beschämungen zu vermeiden muß er öfters zu Dazzis Laden gehen.

Glücklicherweisse Flimbo ist diesen kleinen Problemen gewachsen, mit Geld und Zaubergetränke hält er fest was in seine Hände kommt.

Die Laden von Dazz Bazian.

In Dazz Bazian's Laden kann man für Geld verschiedene Dinge kaufen, sie sind ausgestellt als Ikons an beiden Seifen des Bildschirms. Bein Eintritt des Ladens wird outomatisch jedes Herz oder Schrftrolle man trägt am Bildschirm gezeigt. In falle man ein Getränk von Unangreifbarkeitbesitzt, erscheint ein kreuz über das passende Ikon am Bildschirm. Wenn man versucht etwas zukaufen was bereits besitzt, macht Dazz einen darauf aufmerksam.

Für die C64 Spektrum und CPC maschine die Reihe der Ikons ist:

Super Schriftrolle	**Schriftrolle**
Laden Ausgang	**Extra Zeit**
Super Waffe	**Unangreifbarkeit**

An den Amiga und ST maschinen:

Super Waffe	**Schriftrol**
Laden Ausgang	**Extra Zeit**
Unangreifbarkeit	**Super Schriftrolle**

Bei bewegen der Lenkstange und drücken den Feuerknopf werden die Ikons eins nach den anderen beleuchtet. Wenn es einen wert had wird die kost von Flimbo's Brieftasche abgezogen, falls er nicht genung Geld had, wird Dazz etwos zu sagen haben.

Die Kosten der verschiedenen Dinge sind:

Super Waffe	**350**
Extra Zeit	**300**
Unangreifbarkeit	**250**
Schriftrolle	**400**
Super Schrftrolle	**2500**

Die Güter...

Super Waffe: gibt eine größere Reichweite und Kraft für die Waffe man bereits had zum Beispiel ein Mutant braucht normal zwei bis drei schüsse, mit einer super Waffe kann er mit einen Schuss vernichtet werden.

Extra Zeit: verlangsamt das nach Laden der Maschine von Fransz Dandruff und gibt daher mehr Zeit Rettung von Pearly.

Unangreifbarkeit: Beschützt für eine kurze Zeit den Angriffder Mutants. Es macht auch Flimbo's Gesicht grün und währeud diesser Zeit braucht Flimbo nur mit den Mutants zusammenstossen um sie zu vernichten. Warnung, beron Flimbo's Gesicht weider normal wird fängt es au zu blinken.

Schriftrolle: wenn man nicht viel Zeit hat ist es nützlich meher Schriftrollen zu kaufen um das Zauberwort zu vervollstäudigen. Aber es ist billiger sie zu finden und die Kreaturen welche Schriftrollen tragen töten.

Super Schriftrolle: ist wie eine gewöhnliche Schriftrolle mit der Ausnahme sie verwandelt sich nicht nur in einen Buchstaben souder in ein ganzes Zauberwort wenn man es Dazz gibt. Und es erlaubt einen auch in die nächste welt hinein. Das ist Sehr nützLich aber teuer. Es kann aber auch von Mutant's gesammelt werden aber die sind Sehr selten zu sehen.

Hinter den Ladentisch sind zwei wichtige Informationen Ausgestellt

1) wieriele Zauberbuchstaben man braucht um in die nächste Welt zu kommen.

2) wieriele farbige Herzen man braucht ein extra Leben zü bekommen.

Man muß sich merken das etLiche Kreaturen wenn sie vernichtet werden sich manchmal in Dinge verwandeln die bereits er wähnt wurden und daher viel Gel sparen.

Hinweis: obgleich die super Waffen an der Spitze auf jeder Einkaufsliste ist, soll man ernstlich bdedken wieviel Zeit man hat, Pearly zu retten.

Eingänge

Es sind viele verschiedene Eingänge und Höhlen um Dandruff's Gut verstreut. Es lohnt sich alle zu versuchen indem man bevor steht und die Lenkstange nach open drückt. An manchen Eingängen nichts will passieren, andere führen zu Dazz Bazian's Laden (Es lohnt sich das zu merken, da nur ein Eingang pro Weltist) Die besten sind welche in geheime Kammern führen.

Hinweis: Es bezahlt sich den Eingang zu Dazzis Laden so schnell wie mölich zu finden.

Geheime Kammern

Inder geheimen Schatzkammern had man eine chance viel Geld zu akkumulieren, das in Münzen oder Geld beutel an Regalen in den Kammer herum platziert sind. Normalerweise ist es nicht viel Geld aber wenn man aufpast verwandelt es sich will kurlich in mehr wert.

Umdas Geld in den Kammern zu sammeln brauchtman es mur mit Flimbo anzurühren. Um soviel wie möglich Geld zu sammeln laufe nicht für jedes Geldstück in Raume herum, sondern schaue erst was sich in einen höheren wert verwandelt hat.

Es zeigt sich ander C64 Specktrum un CPC maschine bei einer anderen farbigen münze. Und an der Amiga un ST ein kleines weises Zaichen an der außenseite von einen Geldbeutel.

Um einen größeren Wert zubekommen, springe vorsichtig über die anderen zu den Werttolleren, wenn es sich zu einen höheren Wert ver wandelt, wartet es bis es gesammelt wird. Merke, mehr Geld, mehr zu kaufen von Dazz Bazian.

Hinweis: spente nicht zu viel Zeit in den geheimen Kammern - Zeit is sehr wertroll.

Schriftrollen

Schau aus für Mutants die Schriftrollen tragen. Man muß die Schriftrollen sammeln undzu Dazz Bazian's Laden bringen, dort verwandeln sie sich in buchstaben die ein Zauberwort buchstabieren. Sobald das wort fertig ist und der Ausgang erreicht, kann man in die nächste welt gehen. Die erste welt is nur drei Buchstaben lang beijeder nächsten wird das Zauberwort länger.

Um die Kreaturen welche die Schriftrollen blinken ander C64 Specktrum und CPC maschine und haben einen Pfeil übern Kopf an der Amiga und ST maschine.

Lenkstange kontrolle

Links und rechts	Flimbo geht nach links und rechts
Nach open	Flimbo springt
Nach unten	Flimbo kommt herunter from Padium
Feuer knopf	Feurert Flimbo's waffen
Feuer knopf nach unten	Flimbo taucht unter

Hinweise: Es sind manche Schriftrollen versteckt an Dandruff's Gute, es ist dher weise unterzutauchen um zu sehen was man vielleicht findet.

Einlade Instrucktionen

Commodore C64 kassette: stecke die kassette in den Speiler hiein und prüfe das es ganz am an fang ist. Halte den Shiftschlüssel nach unten und drück den LAUF/ STOP Schüssel und drück Spiel.

Commodore C64 disk: stecke die disk mit der Anschrift nach oben in den Fahrspieler und prüfe das die Klape gut geschlossen ist. Typ "*" und drücke den Retour Schlüssel. Für 128 Typ GO 64 und drücke Retour.

Commodore Amiga/Atari ST: einfach schalte den Computer ein und stecke die disk in den Fahrspieler hinein. Mit Amiga model 1000 muß die kickstart disk erst eingeladen werden.

Amstrad kassette: nachdem die kassette in den spieler hinein gesteckt ist und völlig am Anfangist, drück CTRL und den kleinen Aufnahmeschlüssel dann drück spiel.

Amstrad disk: stecke die disk mit den schild nach open in den Fahrspeiler hinein, siehe das die Fahrklappe ganz geschlossen ist. Dann Typ RUN'DISC und drücke enterschlüssel

Specktrum kassette: stecke die kassette in den speiler und siehe das sie völlig am Anfan ist, nehme Tape Loader falls man einen hat, sonst Typ LOAD un drück den Enterschlüssel- Einganschlüssel.